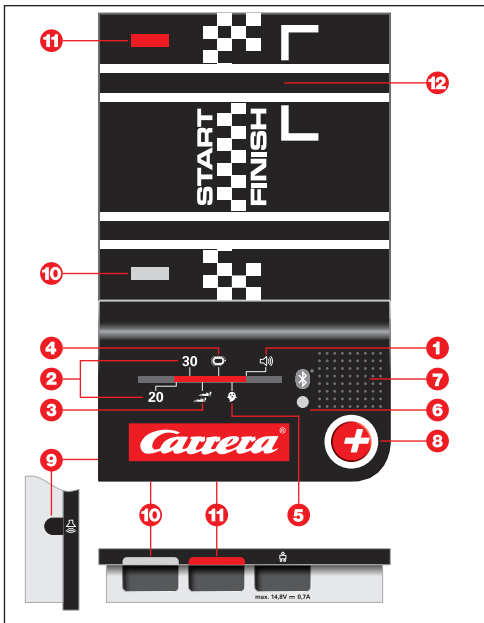


- D** Betriebsanleitung
- GB USA** Operating Instructions
- F** Instructions d'utilisation
- E** Instrucciones de uso
- I** Istruzioni di montaggio e d'uso



## ANSCHLUSSSCHIENE · CONNECTION TRACK PIÈCE DE RACCORDEMENT · PIEZA DE CONEXIONES · RACCORDO

Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH · Rennbahn Allee 1 · 5412 Puch / Salzburg · Austria · carrera-toys.com



**D** Vor Beginn der Einstellungen Autorennbahn korrekt aufbauen, ans Stromnetz anschließen und Fahrzeuge auf Startposition stellen.

- 1 Einstellung: Sound**
  - Schieberegler auf stellen
  - Gewünschsten Sound durch Drücken des **PLUS**-Buttons auswählen: Formel 1 (= Grundeinstellung), DTM oder GT.
  - Position Schieberegler verstellen, um gewählten Sound zu übernehmen
- 2 Einstellung: 20- bzw. 30-Rundenrennen**
  - Schieberegler auf **20** bzw. **30** stellen und **PLUS**-Button drücken, um Einstellung zu bestätigen – Motoren-Sound ertönt
  - **PLUS**-Button erneut drücken, um Rennen zu starten
  - Startsignal abwarten, dann Handregler betätigen
  - Zielfanfare signalisiert Rennende. Das Siegerfahrzeug kann weiterfahren – das Verliererfahrzeug bleibt nach Überqueren der Ziellinie stehen. (In Verbindung mit Pit-Stop-Schiene (optional) wird der Sieger zusätzlich durch Blinken an der jeweiligen Spur angezeigt)
- 3 Einstellung: Verfolgungsjagd**
  - Schieberegler auf stellen und **PLUS**-Button drücken, um Einstellung zu bestätigen – Motoren-Sound ertönt
  - Das zu verfolgende Fahrzeug in markierte Startposition stellen
  - **PLUS**-Button erneut drücken, um Verfolgungsjagd zu starten
  - Startsignal abwarten. Das zu verfolgende Fahrzeug (immer auf roter Spur!) kann starten, der Verfolger kann erst nach zeitlicher Verzögerung losfahren
  - Das Rennen ist beendet, wenn der Verfolgte eingeholt ist und die Ziellinie von beiden Fahrzeugen überquert wurde
  - Zielfanfare signalisiert das Rennende. Das Siegerfahrzeug kann weiterfahren – das Fahrzeug des Verlierers bleibt stehen. (In Verbindung mit Pit-Stop-Schiene (optional) wird der Sieger zusätzlich durch Blinken an der Spur angezeigt)
- 4 Einstellung: Training ohne Rundenbegrenzung**
  - Schieberegler auf stellen und **PLUS**-Button drücken, um Einstellung zu bestätigen – Motoren-Sound ertönt
  - **PLUS**-Button erneut drücken, um Training zu starten
  - Startsignal abwarten, dann Handregler betätigen
- 5 Erklärung: Ghostcar (1-Spieler-Modus)**

Alle Renn-Modi können auch mit einem vorher programmierten „Ghostcar“ (selbstfahrendes Fahrzeug) als Gegner gespielt werden. Für diese Funktion muss dem Gegner-Fahrzeug das eigenständige Fahren erlernt werden. Es empfiehlt sich, vor der Programmierung Trainingsrunden zu absolvieren.
- 6 Programmierung: Ghostcar (1-Spieler-Modus)**
  - Schieberegler auf stellen
  - Fahrzeug ca. 30 cm vor der Start/Finish-Linie platzieren
  - **PLUS**-Button drücken
  - Runden mit gewünschter Geschwindigkeit fahren, bis die Ziellinie zweimal mit positivem Soundsignal überquert wurde (Aufzeichnungszeit darf 25 Sek nicht überschreiten) und dann wieder ca. 30 cm vor der Start/Finish-Linie stoppen. Bestätigungston für erfolgreiche Speicherung abwarten (Hinweis: Fehlsound ertönt, wenn Runde nicht erfolgreich gespeichert werden konnte)
  - Handregler, mit dem die Ghostcar-Runde gefahren wurde, abziehen.

- Schieberegler auf gewünschten Rennmodus (Training, Rundenrennen oder Verfolgungsjagd) stellen.
- Beide Fahrzeuge an der Start/Finish-Linie platzieren.
- 1-Spieler-Rennen durch zweimal Drücken des **PLUS**-Buttons starten – Ende des Startsignals abwarten, dann Handregler betätigen

**Hinweise:**

- Nach der Start/Ziellinie sollte sich eine Gerade (mindestens 30 cm) befinden.
- Wenn das Ghostcar aus der Bahn gerät, so kann es durch geschicktes Einschieben (Schubs, etwa in Fahrgerichwindigkeit) über die Start/Finish-Linie wieder ins Rennen gebracht werden.
- 1-Spieler-Modus in Verbindung mit Carrera GO!!! Plus App und Pit-Stop-Game nicht verfügbar.

**6 Carrera GO!!! Plus APP**

Die Carrera GO!!! Plus APP bietet zusätzliche digitale Games in Verbindung mit der Autorennbahn. Bei Aktivierung der GO!!! Plus APP werden während des Renngeschehens unterschiedliche Games an jeweils einen Fahrer geschickt. Der betroffene Fahrer wird gestoppt. (In Verbindung mit Pit-Stop-Game muss der Fahrer bei Aufleuchten des APP-Feldes innerhalb der farblichen Markierung an der Pit-Stop-Schiene anhalten.) Die nach dem Zufallsprinzip gewählte, anstehende Aufgabe muss schnellstmöglich gelöst werden, um wieder weiterfahren zu können. Während die Aufgabe gelöst wird, ist das jeweilige Fahrzeug blockiert und wird erst nach Lösen der Aufgabe, jedoch spätestens nach 20 Sek., wieder freigegeben. (In Verbindung mit Pit-Stop-Game ertönt bei Nichtanhalten an der Pit-Stop-Schiene ein Fehltöne und die gefahrene Runde wird nicht gezählt.)

**Anbindung: APP via Bluetooth®**

- Einmalig Carrera GO!!! Plus App über den AppStore oder Google Play downloaden und am mobilen Endgerät installieren (für Kompatibilität siehe unten)
- Bluetooth® am Endgerät aktivieren, APP starten, um Endgerät mit der Carrera GO!!! Plus Rennbahn zu verbinden (Verbindung erfolgt automatisch). Die Kopplung war erfolgreich, wenn der Hinweis „Connection successful“ in der App erscheint.

**Wichtige Information zur Kompatibilität:**

Geräte-Kompatibilität

iPhone ab iPhone 5 und iPad ab iPad 3

Android-Geräte: Verfügbarkeit Bluetooth® LE wird vorausgesetzt

Software-Kompatibilität

ab Android 5.0 | ab iOS 8.0

Eine Liste aller kompatiblen Geräte finden Sie auf

[www.carrera-toys.com/goplus](http://www.carrera-toys.com/goplus)

**7 Integrierter Lautsprecher**

**8 PLUS Start-/Bestätigungsbutton**

**9 Anschlussbuchse für externen Lautsprecher (3,5mm Klinkenstecker)**

**10 Fahrzeug auf Schiene „blau“ = Handregler in Buchse „blau“**

**11 Fahrzeug auf Schiene „rot“ = Handregler in Buchse „rot“**

**Hinweis:** Anschlusschiene ist mit einem Kurzschluss- und Überlastungsschutz ausgestattet. Anschlusschiene schaltet dann automatisch ab, blaue LED beginnt schnell zu blinken. Bahn überprüfen, gegebenenfalls Kurzschluss beseitigen und Bahn über **PLUS** Start-/Bestätigungsbutton reaktivieren. Ghostcar muss bei Kurzschluss durch geschicktes Einschieben über die Start/Finish-Linie wieder ins Rennen gebracht werden.



The track must be set up correctly, connected to the power source and cars placed on the start positions before commencing with the settings.

**1 Setting: Sound**

- Set slider control to
- Push the **PLUS** button to select the desired sound: Formula 1 (default setting), DTM, or GT.
- Adjust position of slider control to apply the selected sound setting.

**2 Setting: 20 or 30 laps**

- Set slider control to **20** or **30** and press **PLUS** button to confirm setting – engine sound is emitted
- Press **PLUS** button again to start the race
- Wait for the start signal, then operate hand control
- The end of the race is signalled by a finish fanfare. The winning car can continue driving, but the losing car remains halted after crossing the finishing line. (In conjunction with the pit-stop track (optional), the winner is additionally indicated by the lane flashing).

**3 Setting: chase**

- Set slider control to and press **PLUS** button to activate the setting – engine sound is emitted.
- Place the car being chased at the marked start position
- Press **PLUS** button again to start the chase
- Wait for the start signal. The car being chased (always on the red lane!) can start straightaway but the chaser can only start after a delay period.
- The race is over when the chaser has caught up with the car they are chasing and both cars have crossed the finish line.
- The end of the race is signalled by a finish fanfare. The winning car can continue driving, but the losing car remains halted. (In conjunction with the pit-stop track (optional), the winner is additionally indicated by the lane flashing).

**4 Setting: training with no lap restriction**

- Set control slider to and press **PLUS** button to activate the setting – engine sound is emitted
- Press **PLUS** button again to commence training
- Wait for the start signal, then operate the hand control

**5 Explanation: Ghost car (1-player mode)**

All racing modes can also be played with a previously-programmed “ghost car” (autonomous car) as an opponent. However, for this function to work, the opposing car must first go through a learning procedure. Before programming, it is recommended to perform trial laps.

**Programming: Ghost car (1-player mode)**

- Set slider control to
- Place the car about 30 cm before the start / finish line
- Press **PLUS** button
- Drive laps at the desired speed until the car has crossed the finishing line twice with a positive acoustic signal (the recording must not last more than 25 sec.) and then stop it again about 30 cm before the start / finish line. Wait for the sound signal to confirm that the recording was successful (note: an error tone will sound if the lap was not successfully recorded)
- Detach hand control used to drive the lap.
- Set slider control to the desired racing mode (training, lap or chase)
- Place both cars at the start / finish line.
- Commence 1-player race by pressing the **PLUS** button twice – wait for the start signal to complete, then operate the hand control

**Note:**

- There should be a straight (at least 30 cm) placed after the start / finish line.
- If the ghost car comes off the track, it can be brought back into the race by carefully pushing it at about normal running speed over the start / finish line.
- 1-player mode is not available in conjunction with the Carrera GO!!! Plus App and Pit Stop game

**6 Carrera GO!!! Plus APP**

The Carrera GO!!! Plus app offers additional digital games that can be played in conjunction with the race track. When the GO!!! Plus app is activated, games are sent randomly to one of the drivers while the race is in progress. The driver in question is halted (when used in conjunction with the Pit-Stop game, the driver must stop at the pit-stop track when the app field inside the coloured markings lights up). The randomly selected task that is now pending must be performed as quickly as possible; only then can the player resume driving. The car is blocked from driving while the task is being performed and is only cleared to continue driving once the task has been solved or, at the latest, after 20 seconds (in conjunction with the Pit-Stop game, an error signal is sounded if the car fails to stop at the pit-stop track; the lap being driven is not counted.)

**APP connection is via Bluetooth®**

- Download the unique Carrera GO!!! Plus App from the AppStore or Google Play and install on your mobile device (see below to check compatibility)
- Activate Bluetooth® on your mobile device, start the APP to connect the terminal unit with Carrera GO!!! Plus racetrack (connection is made automatically). The message “Connection successful” is displayed in the app when the pairing procedure has completed successfully.

**Important compatibility information:**

Device compatibility

iPhone: iPhone 5 and above, iPad: iPad 3 and above

Android devices: availability of Bluetooth® LE required

Software compatible

from Android 5.0 upwards | from iOS 8.0 upwards

For a list of all compatible devices, please see

[www.carrera-toys.com/goplus](http://www.carrera-toys.com/goplus)

**7 Integrated loudspeakers**

**8 PLUS start/activate button**

**9 Connection socket for external loudspeakers (3.5mm jack plug)**

**10 Car on ‘blue’ track = hand control connected to ‘blue’ socket**

**11 Car on ‘red’ track = hand control connected to ‘red’ socket**

**Note:** the power track incorporates a short-circuit and overload protection. The power track then disconnects automatically and the blue LED starts to flash quickly. Check the track and rectify the short-circuit if there is one. The track is reactivated by using the **PLUS** start / confirmation button. In the event of a short circuit, the ghost car must be brought back into the race by skillfully pushing it over the start/finish line.

The Bluetooth® word mark and logos are registered trademarks owned by Bluetooth SIG, Inc. and any use of such marks by Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH is under license. Other trademarks and trade names are those of their respective owners.

Apple, the Apple logo, iPhone, and iPod touch are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google Inc.



7.64.12.322.00



**D** Technische und designbedingte Änderungen vorbehalten.

**GB USA** Subject to technical and design-related changes.

**F** Sous réserve de modifications techniques ou de design.

**E** Se reserva el derecho de efectuar modificaciones técnicas y relacionadas con el diseño.

**I** Con riserva di modifiche tecniche e di design.

## F

Avant de commencer à effectuer les réglages, mettre en place correctement le circuit automobile, raccorder celui-ci au réseau électrique et placer les voitures à la position de départ.

- 1 Réglage : son**
- Placer le curseur sur la position
  - Sélectionner le son souhaité en appuyant sur le bouton PLUS : Formule 1 (=réglage standard), DTM ou GT.
  - Modifier la position du curseur afin de conserver le son sélectionné

- 2 Réglage : courses de 20 ou 30 tours**
- Placer le curseur sur **20** ou **30** et appuyer sur le bouton PLUS pour confirmer le réglage - un son de moteur se fait entendre
  - Appuyer à nouveau sur le bouton PLUS pour démarrer la course
  - Attendre le signal de départ puis actionner le contrôleur de vitesse
  - La musique d'arrivée signale la fin de la course. La voiture gagnante peut continuer à rouler - la voiture perdante s'immobilise après avoir franchi la ligne d'arrivée. (en combinaison avec les rails d'arrêt en box (optionnel), le vainqueur est également signalé par un clignotement sur la voie correspondante)

- 3 Réglage : course-poursuite**
- Placer le curseur sur et appuyer sur le bouton PLUS pour confirmer le réglage - un son de moteur se fait entendre
  - Placer le véhicule à poursuivre en position de départ signalisée
  - Appuyer à nouveau sur le bouton PLUS pour démarrer la course-poursuite
  - Attendre le signal de départ. Le véhicule à poursuivre (toujours sur la voie rouge I) peut démarrer, le poursuivant ne peut démarrer qu'après un temps défini
  - La course est terminée lorsque le véhicule poursuivi est rattrapé et lorsque la ligne d'arrivée est franchie par les deux véhicules
  - Le bruit de fanfare signale la fin de la course. Le véhicule vainqueur peut continuer à rouler, le véhicule perdant reste immobile (en combinaison avec les rails d'arrêt en box (optionnel), le vainqueur est également signalé par un clignotement sur la voie)

- 4 Réglage : entraînement sans limitation de tours**
- Placer le curseur sur et appuyer sur le bouton PLUS pour confirmer le réglage - un son de moteur se fait entendre
  - Appuyer à nouveau sur le bouton PLUS pour démarrer l'entraînement
  - Attendre le signal de départ puis actionner le contrôleur de vitesse

- 5 Explication : Ghostcar (mode 1 joueur)**
- Il est également possible de jouer dans tous les modes de course avec une "voiture fantôme" (voiture autopilotée) préalablement programmée comme adversaire. Pour cette fonction, le véhicule adversaire doit connaître les bases de la conduite autonome. Il est conseillé d'effectuer quelques tours d'essai avant de commencer la programmation.

- Programmation : Ghostcar (mode 1 joueur)**
- Placer le curseur sur la position
  - Placer la voiture env. 30 cm devant la ligne de départ/arrivée
  - Appuyer sur le bouton PLUS
  - Effectuer deux tours complets avec la voiture à la vitesse souhaitée et vous assurer qu'un signal sonore positif se fait entendre lors du franchissement de la ligne d'arrivée (le temps d'enregistrement ne doit pas dépasser 25 secondes), puis arrêter à nouveau env. 30 cm avant la ligne de départ/arrivée. Attendre l'émission de la tonalité confirmant que l'enregistrement a été effectué avec succès (remarque : une tonalité d'erreur retentit en cas d'échec d'enregistrement du tour)
  - Retirer le contrôleur de vitesse avec lequel la course a été réalisée
  - Positionner le curseur sur le mode de course souhaité (entraînement, course en tours et course-poursuite)
  - Placer les deux voitures sur la ligne de départ/arrivée.
  - Lancer une course à 1 joueur en appuyant deux fois sur le bouton PLUS - attendre la fin du signal de départ, puis actionner la commande manuelle

- Remarque :**
- La ligne de départ/arrivée doit normalement être suivie d'une ligne droite (minimum de 30 cm).
  - Si la voiture fantôme quitte le circuit, elle peut être remise en piste en l'insérant adroitement (en la poussant approximativement à la vitesse de course) sur la ligne de départ/arrivée.
  - Mode 1 joueur non disponible avec l'appli Carrera GO!!! Plus App et le jeu Pit Stop Game

- 6 APPLI Carrera GO!!! Plus**
- L'APPLI Carrera GO!!! Plus offre des jeux numériques supplémentaires en combinaison avec le circuit automobile. En cas d'activation de l'appli GO!!! Plus, différents jeux sont envoyés à chaque pilote pendant la course. Le pilote concerné est arrêté. (En combinaison avec le jeu Pit Stop Game, le pilote doit s'arrêter en box lorsque le champ de l'appli s'allume dans le marquage coloré.) La mission sélectionnée de manière aléatoire doit être effectuée le plus rapidement possible afin de pouvoir redémarrer. Le véhicule est bloqué pendant que la mission est réalisée et ne peut redémarrer que lorsque la mission est accomplie, toutefois après 20 secondes minimum. (En combinaison avec le jeu Pit Stop Game, un message d'erreur se fait entendre si le véhicule n'est pas arrêté en box et le tour réalisé n'est pas complet).

- Liaison : APP via Bluetooth®**
- Télécharger l'appli Carrera GO!!! Plus via l'AppStore ou Google Play et l'installer sur un terminal mobile (voir compatibilité ci-dessous)
  - Activer le Bluetooth® sur l'appareil mobile, puis lancer l'application pour utiliser l'appareil mobile avec le système Carrera GO!!! Plus circuit de course à connecter (connexion automatique). Le couplage est effectué avec succès lorsque l'indication "Connection successful" apparaît sur l'appli.

**Informations importantes relatives à la compatibilité :**  
**Compatibilité des appareils**  
iPhone à partir de l'iPhone 5 et iPad à partir de l'iPad 3  
Appareils Android : la disponibilité Bluetooth® LE est supposée  
**Compatibilité logicielle**  
à partir d'Android 5.0 l à partir d'iOS 8.0

Vous trouverez une liste de tous les appareils compatibles sur [www.carrera-toys.com/goplus](http://www.carrera-toys.com/goplus)

- 7 Haut-parleur intégré**
- 8 Bouton de démarrage/de confirmation PLUS**
- 9 Prise de raccordement pour haut-parleur externe (jack 3,5 mm)**
- 10 Véhicule sur le rail "bleu" = contrôleur de vitesse dans la prise "bleue"**
- 11 Véhicule sur le rail "rouge" = contrôleur de vitesse dans la prise "rouge"**

**Remarque :** Le rail de connexion est muni d'un dispositif de protection contre les courts-circuits et les surcharges. Le rail de connexion s'éteint automatiquement et la LED bleue commence à clignoter rapidement. Vérifier le circuit. Si nécessaire, enlever le court-circuit et réactiver le circuit à l'aide du bouton PLUS de départ/confirmation. En cas de court-circuit, la voiture fantôme doit être remise en piste en l'insérant adroitement sur la ligne de départ/arrivée

## E

Antes de comenzar con los ajustes, montar correctamente el circuito, conectarlo a la red eléctrica y situar los vehículos en la posición de salida.

- 1 Ajuste: Sonido**
- Mover la barra deslizante a
  - Seleccionar el sonido deseado pulsando el botón PLUS: Fórmula 1 (=configuración inicial), DTM, o GT.
  - Cambiar la posición de la barra deslizante para adoptar el sonido seleccionado

- 2 Ajuste: carrera de 20 ó 30 vueltas**
- Mover la barra deslizante a **20** ó **30** y pulsar el botón PLUS para confirmar el ajuste; se oye el ruido de motores
  - Volver a pulsar el botón PLUS para empezar la carrera
  - Esperar a la señal de salida, luego pulsar el mando
  - La bocina de meta señala el fin de la carrera. El vehículo vencedor puede seguir corriendo; el vehículo perdedor se detiene tras cruzar la línea de meta. (en combinación con la pista de Pit Stop (opcional), el vencedor se mostrará además con el parpadeo del carril correspondiente)

- 3 Ajuste: Persecución**
- Mover la barra deslizante a y pulsar el botón PLUS para confirmar el ajuste; se oye el ruido de motores
  - Poner el vehículo que perseguir en la posición de inicio marcada
  - Volver a pulsar el botón PLUS para empezar la persecución
  - Esperar a la señal de salida. El vehículo que perseguir (siempre en el carril rojo!) puede arrancar, el vehículo perseguidor puede arrancar tras un retraso
  - La carrera finaliza si de atrapa al perseguido y ambos vehículos han cruzado la línea de meta
  - La bocina de meta señala el fin de la carrera. El vehículo vencedor puede continuar corriendo, el vehículo del perdedor se detiene (en combinación con la pista de Pit Stop (opcional), el vencedor se mostrará además con el parpadeo del carril)

- 4 Ajuste: entrenamiento sin límite de vueltas**
- Mover la barra deslizante a y pulsar el botón PLUS para confirmar el ajuste; se oye el ruido de motores
  - Volver a pulsar el botón PLUS para empezar el entrenamiento
  - Esperar a la señal de salida, luego pulsar el mando

- 5 Explicación: coche fantasma (modo de 1 jugador)**
- También se puede jugar a todos los modos de carrera con un "coche fantasma" (vehículo que circula por sí mismo) previamente programado como contrincante. Para esta función, el vehículo contrincante debe haber aprendido a conducir solo. Se recomienda hacer vueltas de entrenamiento antes de la programación.

- Programación: coche fantasma (modo de 1 jugador)**
- Mover la barra deslizante a
  - Situar el vehículo unos 30 cm antes de la línea de salida/llegada.
  - Pulsar el botón PLUS
  - Conducir a la velocidad deseada hasta cruzar la línea de meta dos veces con una señal sonora positiva (el tiempo de grabación no debe ser superior a 25 seg.) y después parar de nuevo unos 30 cm antes de la línea de salida/llegada. Esperar al tono que confirma que se ha guardado correctamente. (Nota: el sonido de error se escucha cuando no se ha podido guardar la vuelta correctamente).
  - Retirar el mando con el que se ha corrido la vuelta
  - Poner la barra deslizante al modo de carrera deseado (entrenamiento, carreras de vueltas y persecución)
  - Situar ambos vehículos en la línea de salida/llegada.
  - Comenzar la carrera de 1 jugador pulsando dos veces el botón PLUS. Esperar a que finalice la señal de salida y después accionar el mando.

- Nota:**
- Tras la línea de salida/llegada debería ubicarse una línea recta (mínimo de 30 cm).
  - Si el coche fantasma se sale del circuito, se puede incorporar de nuevo a la carrera introduciéndolo hábilmente (con un ligero empujón a la velocidad del vehículo) por la línea de salida/llegada.
  - Modo de 1 jugador en combinación con la aplicación GO!!! Plus de Carrera y juego de Pit Stop no disponible

- 6 Aplicación GO!!! Plus de Carrera**
- La aplicación GO!!! Plus de Carrera ofrece juegos digitales adicionales en combinación con el circuito. Al activar la aplicación GO!!! Plus de Carrera, durante la carrera se enviarán diferentes juegos a un piloto respectivamente. Dicho piloto afectado se detendrá. (En combinación con el juego Pit Stop, el piloto debe detenerse si se ilumina el campo de la aplicación en el marcado de color de la pista del Pit Stop.) La tarea pendiente escogida aleatoriamente debe realizarse lo más rápido posible para poder seguir corriendo. Mientras se está realizando la tarea, el vehículo respectivo está bloqueado y no se bloqueará hasta que se haya realizado la tarea o, a más tardar, tras 20 segundos. (En combinación con el juego Pit Stop se emite un tono de error en caso de no detenerse en la pista del Pit Stop y la vuelta recorrida no se cuenta.)
- Conexión: aplicación via Bluetooth®**
- Descargar la aplicación GO!!! Plus de Carrera única a través de AppStore o Google Play e instalarla en el dispositivo móvil (véase abajo sobre compatibilidad)
  - Activar el Bluetooth® del dispositivo e iniciar la aplicación para conectar dicho dispositivo con el circuito Carrera GO!!! Plus (la conexión es automática). El emparejamiento ha sido satisfactorio si aparece la indicación "Connection successful".

**Información importante sobre compatibilidad:**  
**Compatibilidad con dispositivos**  
iPhone a partir del iPhone 5 e iPad a partir del iPad 3  
Dispositivos de Android: disponibilidad de Bluetooth® LE como requisito para la Compatibilidad de software a partir de Android 5.0 l a partir de iOS 8.0

Encontrará una lista de todos los dispositivos compatibles en [www.carrera-toys.com/goplus](http://www.carrera-toys.com/goplus)

- 7 Altavoz integrado**
- 8 PLUS Botón de inicio/confirmación**
- 9 Casquillo de conexión para altavoz externo (conector jack de 3,5 mm)**
- 10 Vehículo en pista «azul» = mando en casquillo «azul»**
- 11 Vehículo en pista «rojo» = mando en casquillo «rojo»**

**Nota:** El riel de unión está provisto de un dispositivo de protección frente a cortocircuito y sobrecarga. En dichos casos, el riel de unión se desconecta automáticamente y el LED azul comienza a parpadear rápidamente. Comprobar el circuito, retirar el cortocircuito en caso necesario y reactivar el circuito con el botón de inicio/confirmación PLUS. En caso de cortocircuito, se debe incorporar de nuevo el coche fantasma a la carrera introduciéndolo hábilmente por la línea de salida/llegada.

## I

Prima delle impostazioni montare la pista correttamente, allacciare alla rete elettrica e mettere le vetture sulla posizione di partenza

- 1 Impostazione: audio**
- Mettere il cursore su
  - Selezionare l'audio desiderato premendo il pulsante PLUS: Formula 1 (impostazione base), DTM oppure GT.
  - Cambiare la posizione del cursore per salvare l'audio selezionato.
- 2 Impostazione: gara di 20 o 30 giri**
- Mettere il cursore su **20** oppure su **30** e premere il pulsante PLUS per confermare l'impostazione - risuona il rombo dei motori
  - Premere nuovamente il pulsante PLUS per iniziare la gara
  - Attendere il segnale di partenza, quindi azionare il comando manuale
  - La fanfara d'arrivo segnala la fine della gara. La vettura vincitrice può proseguire - quella perdente si ferma dopo aver attraversato la linea del traguardo. (in abbinamento con la rotella del pit-stop (opzionale), il vincitore viene segnalato inoltre con lampeggiamenti sulla relativa corsia)

- 3 Impostazione: inseguimento**
- Mettere il cursore su e premere il pulsante PLUS per confermare l'impostazione - risuona il rombo dei motori
  - Mettere la vettura da inseguire sulla posizione di partenza contrassegnata
  - Premere nuovamente il pulsante PLUS per iniziare l'inseguimento
  - Attendere il segnale di partenza. La vettura da inseguire può partire (sempre sulla corsia rossa!), l'inseguitore può partire solo dopo un ritardo temporale
  - La gara è finita quando la vettura inseguita è stata raggiunta e la linea del traguardo è stata passata da entrambe le vetture
  - La fanfara d'arrivo segnala la fine della gara. La vettura vincitrice può proseguire - quella del perdente si ferma (in abbinamento con la rotella del pit-stop (opzionale), il vincitore viene segnalato inoltre con lampeggiamenti sulla relativa corsia)

- 4 Impostazione: allenamento senza limite dei giri**
- Mettere il cursore su e premere il pulsante PLUS per confermare l'impostazione - risuona il rombo dei motori
  - Premere nuovamente il pulsante PLUS per iniziare l'allenamento
  - Attendere il segnale di partenza, quindi azionare il comando manuale

- 5 Spiegazione: ghostcar (modalità 1 giocatore)**
- Tutte le modalità di gara possono anche essere giocate con una "ghostcar" (vettura autopilotata) precedentemente programmata come avversario. Per questa funzione alla vettura avversaria deve essere insegnato il pilotaggio autonomo. Prima della programmazione si consiglia di effettuare giri di prova.

- Programmazione: ghostcar (modalità 1 giocatore)**
- Mettere il cursore su
  - Posizionare la vettura ca. 30 cm prima della linea di partenza/arrivo.
  - Premere il pulsante PLUS
  - Percorrere i giri alla velocità desiderata finché la linea del traguardo è stata attraversata due volte con segnale acustico positivo (il tempo di registrazione non deve superare i 25 sec.) e poi fermarla di nuovo ca. 30 cm prima della linea di partenza/arrivo. Attendere il segnale di conferma dell'avvenuta memorizzazione. (Nota: se il giro non ha potuto essere memorizzato, risuona il segnale errore)
  - Staccare il comando manuale con il quale è stato percorso il giro.
  - Mettere il cursore sulla modalità di gara desiderata (allenamento, gara a giri e inseguimento)
  - Posizionare entrambe le vetture sulla linea di partenza/arrivo.
  - Iniziare la gara a 1 giocatore premendo due volte il pulsante PLUS - attendere la fine del segnale di partenza, poi azionare il comando manuale

- Nota:**
- Dopo la linea di partenza/arrivo dovrebbe esserci un rettilineo (di almeno 30 cm).
  - Se la ghostcar esce di pista, può essere riportata in gara con un abile inserimento (spinta, all'incirca alla velocità di marcia) sulla linea di partenza/arrivo.
  - La modalità a 1 giocatore non è disponibile in abbinamento con l'App Carrera GO!!! Plus e il Pit-Stop-Game

- 6 APP Carrera GO!!! Plus**
- L'APP Carrera GO!!! Plus offre inoltre games digitali in abbinamento con la pista. All'attivazione dell'APP GO!!! Plus, durante la gara a un pilota vengono di volta in volta inviati games differenti. Il pilota interessato viene fermato. (In abbinamento con il Pit-Stop-Game, all'illuminarsi del campo APP il pilota deve fermarsi entro il contrassegno colorato sulla rotella del pit-stop.) Il compito da svolgere, selezionato secondo il principio di causalità, deve essere svolto al più presto per poter proseguire. Mentre il compito viene svolto, la relativa vettura è bloccata e viene sbloccata solo dopo lo svolgimento del compito, al più tardi tuttavia dopo 20 sec. (In abbinamento con il Pit-Stop-Game, in caso di mancato arresto sulla rotella del pit-stop risuona un segnale di errore e il giro percorso non viene contato).

- Collegamento: APP via Bluetooth®**
- Scaricare una volta l'APP Carrera GO!!! Plus attraverso l'AppStore o Google Play e installare sul terminale mobile (per la compatibilità vedi sotto)
  - Attivare Bluetooth® sul terminale, attivare l'App per connettere quest'ultimo con la pista Carrera GO!!! Plus (la connessione avviene automaticamente). L'accoppiamento è riuscito se nell'App appare l'indicazione "Connection successful".

**Informazioni importanti sulla compatibilità:**  
**Compatibilità dispositivi**  
iPhone da iPhone 5 e iPad da iPad 3  
Dispositivi Android: si presuppone la disponibilità Bluetooth® LE  
**Compatibilità software**  
da Android 5.0 l da iOS 8.0

Un lista di tutti i dispositivi compatibili può essere trovata su [www.carrera-toys.com/goplus](http://www.carrera-toys.com/goplus)

- 7 Altoparlante integrato**
- 8 Pulsante di partenza/conferma PLUS**
- 9 Presa di collegamento per altoparlante esterno (spina jack 3,5 mm)**
- 10 Vettura su rotella "blu" = comando manuale nella presa "blu"**
- 11 Vettura su rotella "rossa" = comando manuale nella presa "rossa"**

**Nota:** la rotella di collegamento è dotata di una protezione contro cortocircuiti e sovraccarichi. La rotella di collegamento si disattiva automaticamente, il LED blu inizia a lampeggiare velocemente. Controllare la pista, eventualmente eliminare il cortocircuito e riattivare la pista con il pulsante Partenza/Conferma PLUS. In caso di cortocircuito, la ghostcar deve essere riportata in gara con un abile inserimento sulla linea di partenza/arrivo.